



En dramaturgi til forskel

Film og computerspil

Sandvik, Kjetil

Published in:
Kosmorama

Publication date:
2010

Document version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Sandvik, K. (2010). En dramaturgi til forskel: Film og computerspil. *Kosmorama*, (245), 101-112.

En dramaturgi til forskel

Film og computerspil

Af Kjetil Sandvik

Når jeg ser *Tomb Raider*-filmen, kan jeg falde i søvn eller gå min vej, og Lara vil under alle omstændigheder klare paragrafferne. Men spillet har brug for mig. Spillet er ingenting uden en spiller.

(Newman 2002).

Der har altid været tætte bånd mellem filmindustrien og computerspil-industrien. Både film og computerspil er audiovisuelle medier og har derfor en del til fælles.

Der findes adskillige eksempler på computerspil, der forsøger at skabe filmiske fortællinger. Senest *Heavy Rain* (2010), der er blevet udråbt som en ny interaktive film, fordi spillet forsøger at lave en spilbar filmisk fortælling i en stil, der lægger sig tæt op ad den filmiske realisme, hvad angår billedæstetik, plot-kompleksitet og psykologisk dybde i karaktererne. Dette har været en fremtrædende tendens inden for udvikling af især 3D-spil til pc og spilkonsoller som Playstation- og Xbox-serierne. Et filminspireret computerspil som *Heavy Rain* henviser med sit regnvåde univers direkte til Ridley Scotts sci-fi noir *Blade Runner* (1982), og spillets centrale *bad guy* – Origamimorderen – forekommer direkte tyvstjålet fra *Blade Runner* Deckards papirfigurfoldende overordnede, Gaff. Men de filmiske referencer stopper ikke dér: *Heavy Rain* er, med Thomas Vigilds ord, et ”film noir-opkog af *Ondskabens Øjne* med en bismag af *Se7en* og *SAW*” (Vigild 2010).

Samtidig er der film, som både æstetisk og tematisk henter inspiration fra computerspil. F.eks. er det bærende element i *Matrix*-trilogien (1999-2003), at alle mennesker lever som computerspil-karakterer inde i et omfattende spil-univers, som regeres af spilleregler, autonome agenter og et bagvedliggende computersystem. Og i James Camerons storsælgende *Avatar* (2009) finder vi et univers, der er hentet lige ud af et fantasy-spil, og hvor hovedpersonen ydermere deltager i handlingen gennem en stedfortrædende karakter, en avatar¹, hvilket netop er et af de fremtrædende karakteristika ved computerspillets handlingsforløb og fiktionskontrakt.



Screenshots fra *Heavy Rain* og *Avatar*

Remedieringer

Spilindustrien var relativt hurtig til at anvende filmuniverser som udgangspunkt for computerspil. Ifølge Marsha Kinder (1991: 91-92) havde en af de førende computerspil-producenter, Nintendo, allerede i 1991 computerspil-udgaver af følgende filmtitler til deres spilkonsoller: *Predator*, *Total Recall*, *Dick Tracy*, *Who Framed Roger*

Rabbit?, Top Gun, Platoon, Rambo, Robocop, The Karate Kid, Jaws, Goonies, Friday the 13th, Back to the Future og *Indiana Jones and the Temple of Doom* – hvilket vil sige et bredt udsnit af 1980'ernes *blockbusters*.

Men filmindustrien var heller ikke sen til at se muligheder i spilindustrien, og i dag udvikler filmselskaber som Lucasfilm deres egne computerspil, ligesom computerspil ofte indgår i pr-strategien for film og som *merchandise* – ikke mindst i forbindelse med store filmserier som *Star Wars, Indiana Jones, James Bond, Harry Potter* og *The Lord of the Rings*).

Eller de to industrier samarbejder om at skabe tværmediale fiktionsverdener, hvor det samme fiktionsunivers forgrener sig ud i en filmfortælling på den ene side og en spilbar fortælling på den anden – som det eksempelvis er tilfældet med filmen *Matrix: Reloaded* og computerspillet *Enter the Matrix*, begge instrueret af Wachowski-brødrene i 2003. Her tager computerspillet en af filmens bifigurer, Niobe, og lader spilleren udfolde hendes historie, som på et tematisk niveau er viklet ind i den filmiske fortælling om Neo, Morpheus og Trinity, men som på et gameplay-niveau samtidig har sit eget interaktive plot. I *Enter the Matrix* stilles Niobe og hendes besætningsmedlemmer på et af det gode skib Nebuchadnezzars søsterskibe til spillerens interaktive disposition i en slags parallel-handling i forhold til den handling, der findes i *Matrix Reloaded*.

I dette tilfælde har vi altså at gøre med et spil, der ikke blot planker et filmisk oplæg, men hvor spillet er tænkt som noget, der kan gå i dialog med filmen. Spillet udfolder bi-fortællinger og bi-figurer, som man kun stifter flygtigt bekendtskab med i filmen, og hvis historier derfor ikke er fastlagt af filmens handling. Spilleren har derfor mulighed for at påvirke karakterernes handlinger og plottets udvikling. *Enter the Matrix* er således på én gang *et spin-off*

af filmen en udvidelse af dennes narrative univers og handling. På den ene side har man forsøgt at få de to forskellige medier og fortælleformer til at konvergere og spille sammen i et fælles fiktionsunivers, og på den anden side har man tilstræbt en divergens, hvor film og spil etablerer og udfolder handlingsuniverset på hver sin særlige måde.



Screenshot fra *Enter the Matrix*

Forholdet mellem film og computerspil er med andre ord en ”remedieringspraksis på flere niveauer, hvor computerspillet ikke bare overtager nogle af filmens velafprøvede æstetiske og funktionelle virkemidler og fortællermæssige dynamikker, men hvor både film og spil i stigende grad kopierer hinandens former og virkemidler” (Walther 2003: 6). Således opererer mange film med komplekse tidsspor, der nok kan være inspireret af modernistiske filmskabere som Godard og Resnais, men også henter deres inspiration i computerspillets multikursale og loop’ende handlingsstrukturer. F.eks. kan den evigt genstartende handling i en film som *Groundhog Day* (1993, *En ny dag*

truer, instr. Harold Ramis) – hvor hovedpersonen gennemlever det samme øjeblik igen og igen – eller den repetitive handlingsstruktur i Tom Tykwers tyske *Lola Rennt* (1998, *Lola*) ses som beslægtet med computerspillets *replayability*. For i computerspillet kan man jo netop spille de samme sekvenser om og om igen i et forsøg på at opnå bedre gennemspil, højere score eller den lykkelige slutning. I disse film går man på tilsvarende vis tilbage i handlingen og forsøger at spille sine kort anderledes.

Inden for narratologien er det et klassisk argument, at en fortælling kan flyttes fra ét medie til et andet, fordi fortællinger grundlæggende er medie-uafhængige strukturer (Chatman 1987). Men i denne overføringsproces lades fortællingen ikke uberørt. Fordi hvert medie har sine særlige karakteristika, er der ikke kun tale om en flytning af fortællingen fra ét narrativt medie til et andet, men også om en oversættelse. Nogle af de kvaliteter, fortællingen havde i det ene medie, forsvinder eller ændres således i det andet. Det er f.eks. almindeligt kendt, at handlingen ofte opleves som eksternaliseret i filmiske adaptioner af litterære forlæg – fordi filmen ikke (i hvert fald ikke ubesværet) kan operere med den form for indre handling (tanker, følelser), som kendetegner romanen.

Når computerspil overføres til film, er det selvsagt det interaktive aspekt, der går tabt. For mange spilentusiaster er det ensbetydende med, at den aktive spiller 'degraderes' til 'magtesløs' tilskuer: I filmene, der er lavet over *Tomb Raider*-spillene, kan tilskueren falde i søvn eller gå sin vej, og Lara Croft vil alligevel klare paragrafferne (Newman 2002).

På den anden side udvides karaktertegningen betragteligt, når Lara Croft spilles af Angelina Jolie på det store lærred. Lara Croft-figuren må i *Tomb Raider*-filmene have en fortid og en mere udfoldet personlighed end i *Tomb Raider*-spillet (Juul 2001), hvor hun kun er en delvist formet

karakter (Pearce 2002). I bund og grund er hun i spillet ikke andet end en karikatur, der tjener som avatar for spillerens handlinger, og som spilleren projicerer sin egen fortolkning ind i. I spillet er figurens ufærdige karakter således af afgørende betydning for, at brugeren kan bidrage til spillets handling.

Godt game-design kan i en vis udstrækning sammenlignes med en velfungerende konversation: Der må være huller, som den anden kan udfylde (ibid.). At tage en karikatur, der er designet som redskab for spillerens projektioner og handlinger, og blæse den op til en fuldfed filmisk karakter, er en vanskelig remedieringsopgave, som ofte mislykkes. Derfor er film baseret på computerspil – som f.eks. *Super Mario Bros* (1993, instr. Annabel Jankel og Rocky Morton), Paul W.S. Andersons *Mortal Kombat* (1995) og *Resident Evil* (2002), samt *Hitman* (2007, instr. Xavier Gens) – som regel temmelig skuffende i forhold til deres spilforlæg.



Angelina Jolie som Lara Croft i *Tomb Raider: Cradle of Life* (2003)

En tilsvarende forandring af fortællingens karakter finder sted, når film overføres til computerspil. Selv om der på markedet findes utallige spil, der har spillefilm som deres forlæg og rummer narrative sekvenser og ekstrakter fra disse, så er handlingsforløbene som regel blevet omstruktureret i forhold til filmens oprindelige. I de computerspil, der udkommer i forbindelse med film-serier som *Star Wars*, *Ringenes herre* og *Harry Potter*, er udvalgte scener fra filmene blevet omskabt til interaktive spil. Det gælder f.eks. podcar-racet i *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (1999, *Star Wars: Episode I – Den usynlige fjende*, instr. George Lucas), slaget ved Helms Kløft i *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002, *Ringenes Herre: De to tårne*, instr. Peter Jackson) og quidditch-konkurrencen i *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001, *Harry Potter og de vises sten*, instr. Chris Columbus) – for nu at nævne nogle få af den første bølge af computerspil, der blev produceret i direkte samspil med filmproduktionen.

Hvor scenerne har fastlagte forløb i filmene, er de i deres computerspil-udgave omskabt til interaktive fortællinger, hvor brugeren har indflydelse på handlingsforløbet. I spillet får man råderet over figurer fra filmen, som man så anvender som sine avatarer, og måske man får mulighed for både at spille 'de gode' og 'de onde'. Det gælder f.eks. *real-time* strategispillet *Lord of the Rings: Battle for Middle Earth* (2004), hvor man enten kan spille på hold med Gandalf, Legolas og Aragorn – og på den måde følge handlingen fra filmene (og romanerne) – eller med Saruman, Sauron og overvældende ork-hære, ringånder og dæmoner gennemspille den modsatte historie i et handlingsforløb, hvor mørkets kræfter sejrer.

Selv om der er tale om den samme fortælling, er handlingen i computerspillet ofte væsensforskellig fra filmens handling. Når film bliver til computerspil, må såvel

handling som karakterer forenkles og strømlines for at blive spilbare: Der skal være rum for brugerens handlinger i forhold til både figur og storyline. Et glimrende eksempel er *Everything or Nothing* (2004), der blev lanceret som sidste skud på 007-stammen (inden serien blev revitaliseret med Daniel Craig i rollen som Bond), og som udelukkende udkom som spil. Nok har man i dette computerspil anvendt Pierce Brosnan som udgangspunkt for spilkaraktern, men den sofistikerede agent med kvindetække og licence to kill er blevet forenklet til en typisk actionspil-figur, og den raffinerede handling med humor og ironi, som vi kender fra filmene, er blevet til et lige så typisk action-setup, hvor fokus er på James Bonds eliminering af sine fjender.

Spilforskeren Jesper Juul har argumenteret for, at spillet *Star Wars*, som blev skabt af Atari i 1983, ikke kan betragtes som indeholdende en fortælling, der kan genkendes fra filmen. Ligesom Luke Skywalker i George Lucas' oprindelige *Star Wars*-film fra 1977 manøvrerer spilleren ganske vist en 'x-ving jager' ind i det onde imperiums masseødelæggelsesvåben Dødsstjernen for at ødelægge den, men de fleste af filmens figurer og eksteriører mangler, og hændelserne er blevet til simulationer, hvor brugeren enten kan lykkes eller mislykkes. Med afsæt i Peter Brooks (1984), der hævder, at overføringen af en fortælling fra ét medie til et andet fordrer, at man forbliver tro mod originalens narrative struktur og budskab, bliver disse ændringer fra film til spil for Juul et argument for, at fortællinger dårligt kan omskabes til computerspil.

Problemet er selvsagt her, at et udsagn som at være tro mod originalens narrative struktur og budskab kan forstås på mange måder. Man kan forestille sig teaterforestillinger eller film, hvor alle bificurer, alle bihandlinger og alle sceneanvisninger er skåret væk fra manuskriptet (eller hvilket litterært forlæg der nu måtte være), og hvor

handlingen er blevet kraftigt bearbejdet og måske flyttet til en anden tid og et andet sted (som f.eks. Baz Luhrmanns *Romeo + Juliet* (1996)), men hvor opsætningen stadig er i stand til at fange essensen i den dramatiske fortælling.

Det er netop dét, der er på færde i eksemplet med *Star Wars*-spillet. Essensen (såvel som den dramatiske struktur) i denne sekvens fra filmen er, at helten – i filmen Luke Skywalker, i spillet spillerens repræsentation: avataren – må ødelægge Dødsstjernen. Det ville ikke være rigtigt at sige, at brugeren spiller filmens Luke, for det lykkes altid denne Luke at ødelægge Dødsstjernen – hans forløb er fastlagt og rummer derfor ingen mulighed for interaktivitet. Spilleren styrer derimod en virtuel Luke, som måske får ram på Dødsstjernen, men som også kan blive skudt ned af Imperiets jagere (og på den måde tabe). Dette er virkelig en *win-or-lose deal*: Hvis det lykkes ham, har oprørerne sejret, hvis ikke, bliver han og de øvrige rebeller udslettet.

Den narrative spænding, der i filmen ligger i publikums tilbageholdte ”åh, bare han nu klarer det!”, er i spillet distribueret til spilleren, som i den interaktive omgang med spillets handlingsstruktur, føler en tilsvarende spænding blot i første person: ”Åh, bare *jeg* nu klarer det!” Fortællingen er der stadig, men den udfolder sig anderledes. Som sådan fungerer computerspillet her i dialog med filmen, men skaber samtidig en ny narrativ oplevelse (Jenkins 2001).



Screenshot fra *Star Wars*

Den immersive oplevelse

I og med at computerspil ikke blot læses eller ses, men spilles og dermed fordrer spillerens direkte og fysiske handlinger, simulerer computerspil-fiktionen på mange måder vores adfærd i den fysiske verden. Og her er der ikke tale om en misforstået skelnen mellem computerspil-oplevelsen som værende af aktiv karakter, mens f.eks. filmoplevelsen skulle være passiv. Filmtilskueren er lige så aktivt modtagende og fortolkende som computerspilleren, og på det kognitive niveau er vores hjerne lige så aktiveret (og handlende), når vi ser film, som når vi spiller computerspil. I begge tilfælde aktiveres hjernens såkaldte spejlneuroner og skaber med- og indlevelse. F.eks. består oplevelsen af

”at andre foretager en gribebevægelse i, at de neuroner, der kontrollerer planlægningen af en gribebevægelse, også aktiveres, når andre væsener griber, ligesom oplevelsen af, at andre får et slag på kinden, sker ved en aktivering af de samme neuroner i somatosensorisk cortex, som aktiveres, når man selv får et sådant.” (Grodal 2003: 39).

Når vi engagerer os i handlingsstrukturen og i den narrative udvikling proces, så aktiveres der altså sensomotoriske reaktioner i hjernen, som svarer til dem, vi ser udført på lærredet eller skærmen. Der, hvor computerspil-oplevelsen til gengæld adskiller sig fra filmoplevelsen, er i forhold til det handlingspotentiale, som spilleren tildeles, og som kan omfatte flere niveauer.

Handlingspotentialet kan omfatte et overordnet, diskursivt niveau, hvor spilleren har mulighed for at påvirke selve spillets form og gameplay ved at anvende forskellige former for design- og redigeringsværktøjer, som spillet stiller til rådighed. I et spil som *Far Cry* (2004–) kan spilleren f.eks. modellere helt nye spil oven på det eksisterende spildesign. Spilleren kan desuden have mulighed for at handle i forhold til selve spilfortællingen og det dramatiske plot dels ved at indføre egne narrative elementer – som f.eks. forskellige events i et spil som *World of Warcraft* (2004–) – dels ved at vælge forskellige veje gennem den narrative struktur og udføre handlinger, som påvirker den narrative udvikling. Der kan også være mulighed for at øve indflydelse på udformningen af selve spilkarakteren – som f.eks. i *Spore* (2008), hvor man designer sit helt eget væsen og får det til at udvikle sig. Og endelig omfatter spillerens handlingspotentiale et kinæstetisk niveau, hvor spillerens fysiske handlinger remedieres gennem interfacet og forlænges ind i spilkarakteren, så de bliver bestemmende for dennes handlinger.

For at forstå forskellen på filmens og computerspillets handlingsstrukturer (dramaturgier) vil vi se nærmere på dette sidste – kinæstetiske – handlingspotentiale og hvordan det påvirker ikke blot den måde, hvorpå vi følger med i og indlever os i plottet, men også den måde hvorpå vi *spiller plottet* (Sandvik 2006a og 2006b).

Computerspillets særlige fysiske oplevelsesmodus er væsensforskellig fra filmoplevelsen. Spilleren må ikke alene handle på et mentalt niveau, men også på et taktilt plan, som inkluderer spillerens krop. Samtidig ligger der et interessant paradoks i, at avancerede spilkarakterer (avatarer) – som (især i 3D-kampsportspil) i løbet af spillet bliver udstyret med en stadig mere kompleks performativitet, og som rummer både avanceret fysiognomi og evne til at udvikle og udføre komplicerede partiturer og koreografier – skal styres ved hjælp af relativt simple kommandoer udført via mus, tastaturer og controllere² af en spiller, der skal bibringes en oplevelse af at styre avatarens fantastiske og mere eller mindre akrobatiske handlinger.

Til belysning af denne modsætning mellem spillerens egne og avatarens bevægelsesmønstre vil vi se nærmere på 3D-kampsport-spillet *Tekken 6* (2009), som er udviklet af en af veteranerne inden for kampsport-spil, japanske Namco. Dette spils *gameplay* (den måde, hvorpå spillet skal spilles) indebærer en meget avanceret kontrol over avatarens bevægelser, og det er derfor særlig interessant for diskussionen om, hvordan computerspil både skaber en oplevelse af *immersion*, dvs. af at være nedsunket i spiluniverset, og af *telepresence*, dvs. af at være medieret til stede i spillets handlingsstruktur. Hvor andre typer af spil opererer med en høj grad af automatiserede bevægelser (løb, spring, slag og andre former for fysiske handlinger), som spilleren nok initierer via spillets interface, men hvis detaljer han eller hun ellers har mindre indflydelse på, så er der i et spil som *Tekken 6* tale om en kompleks og detaljeret styring af de mange forskellige *moves*, som de forskellige avatarer råder over. Denne kompleksitet og detaljerighed rummer mulighed for en stærk kropslig dimension i den immersive gameplay-oplevelse.

Tekken 6 er seneste skud på stammen i en spilserie, der startede i 1994, og som var en af de første, der for alvor og

med succes opgraderede de såkaldte *one-on-one beat'em ups* eller *fighting games* (her: kampsport-spil) fra 2D til 3D. Hvor kampsport-spil indtil da (dvs. begyndelsen af 1990'erne) havde bestået af kampscener, der scrollede fra side til side langs en horisontal akse og inkluderede forskellige hop og spring langs den vertikale akse, så distribuerede spil som *Virtua Fighter* (1993) og netop *Tekken*-serien kamphandlingerne i tre dimensioner.

I forhold til de tidligere 3D kampsport-spils begrænsede bevægelighed revolutionerede *Tekken*-serien genren med sit styresystem, der ved hjælp af et meget simpelt og intuitivt interface tillod spilleren at styre avatarerne og deres slag, spark og finter i alle rummets tre dimensioner, samtidig med at han eller hun fik den størst mulige oplevelse af kontrol, handlekraft og mulighed for at få avatarerne til at udføre både realistiske og komplicerede bevægelsesmønstre.



Screenshot fra *Tekken 6*

At der er væsensforskel på plotstrukturen i computerspil og andre – ikke-interaktive – fiktionsformer, som vi finder dem i f.eks. film, burde være evident. Følgelig er den måde, vi

oplever denne form for fiktion på også af en anden karakter end filmoplevelsen. De ikke-interaktive fiktionsformer indgår – groft sagt – en fiktionskontrakt med os, som indebærer, at vi lever os ind i fiktionens nu, selv om vi – med David Bordwells ord – godt er klar over, at handlingen har fundet sted (Bordwell 1985), i og med at historien jo har fået en afslutning.

Den klassiske roman, film eller teaterforestillings handling udspiller sig altid her og nu. Inden for fiktionens ramme *har* Sherlock Holmes og doktor Watson ikke *været* på jagt efter Baskervilles hund; de *jagter* monstret. Rhetta Butler *har* ikke *taget* sin hat og *vendt* Scarlett O'Hara ryggen; han *siger*, "Frankly my dear, I don't give a damn". Den gale kong Lear *har* ikke *brølet* mod stormen; han *står* ved afgrunden og *brøler*.

Følelsen af narrativ spænding og indlevelse skabes i læseren/tilskueren ved, at han eller hun projiceres ind i denne her-og-nu-tid, denne fiktionens realtid. Han eller hun lever sig ind i figurerne og handlingen og lever på den måde med i den – Hvad vil der ske videre? Hvordan klarer helten sig? Får de elskende hinanden? Denne indlevelse skaber en læseoplevelse, hvor fortællingens fortidighed – i læseøjeblikket – ophæves: Læseren eller tilskueren vil "tage dette fortidspunkt som udgangspunkt for en 'nutidsoplevelse' og forestille sig en åben fremtid" (Grodal 2003: 41).

I computerspillet er projektionen af spillerens 'jeg' ind i fiktionsuniverset af en ganske anderledes fysisk, kropslig karakter. Det særlige ved computerspils interaktive fiktion er jo, at spilleren kan påvirke selve handlingen og det handlingsunivers, den udspiller sig i. I computerspillet drejer det sig derfor ikke så meget om at indleve sig i fortællingens karakterer, men om en *immersion* i spillets handlingsunivers, hvor spilleren *bliver karakter*.

Spilleren lever sig ikke kun ind i den fiktive karakter og dennes her-og-nu tid, men 'nedsænkes' i karakterens virkelighed i og med, at spilleren overtager og bestemmer karakterens handlinger i fiktionens her-og-nu tid. Lad os tage et eksempel til at illustrere forskellen mellem et ikke-interaktivt plot og et tilsvarende interaktivt: I en scene fra en Indiana Jones-film, hvor Jones skal træde på nogle ganske bestemte fliser for at undgå at aktivere en eller anden helvedesmaskine, indlever tilskueren sig i denne problemstilling, fortolker den og forsøger at løse den konkrete gåde og afsløre dens kode. Men uanset hvordan tilskueren fortolker, og uanset om han eller hun løser gåden rigtigt eller forkert, så vil Jones udføre det samme sæt bevægelser og lykkes med sit forehavende.

I en computerspil-udgave af den samme scene vil spilleren også indleve sig, fortolke og forsøge at løse gåden, men her vil det, han eller hun når frem til, være afgørende for udfaldet af denne scene og bestemmende for Jones' videre handlinger.³ På den måde er den interaktive fiktion både *emergent* – dvs. at den opstår som et resultat af spillerens handlinger – og *performativ* – dvs. at den er fuldstændig afhængig af, at spilleren handler. Heri ligger den grundlæggende dramaturgiske forskel på computerspil og film.

Spillerens krop og den fantastiske avatar

Det er ikke gavnligt for den immersive oplevelse og følelse af telepresence, som spillerens kontrol over avataren potentielt producerer, hvis en avatar udfører en længere, kompliceret bevægelsesserie på baggrund af et enkelt tryk på en knap. For at et spil skal kunne bibringe spilleren en følelse af immersion, er det vigtigt, at de handlinger, som spilleren skal udføre, ikke kun er af perceptuel, følelsesmæssig og kognitiv karakter. De skal – som sagt – også være taktile og kropslige. Således rummer

computerspil samtlige elementer i det, som Torben Grodal omtaler som PECMA flow (perception, emotion, cognition, motor action) (Grodal 2003: 36). Computerspil sammenknytter ”perceptioner, tænkning og følelser med førstepersons handlinger. Motorisk og præmotorisk cortex og feedback fra musklerne fokuserer den audiovisuelle opmærksomhed og tildeler sansningen en ’muskulær’ realitet, der frembringer ’immersion’, fordybelse, hos spilleren” (ibid.: 38).

Det vil altså sige, at spillerens oplevelse af computerspillets spilbare plot i høj grad er afhængig af de motoriske handlinger, spilleren udfører. Sammenlignet med de spektakulære badutspring, som avatarerne udfører i spil som *Tekken 6*, er spillerens egne motoriske handlinger stærkt begrænsede – og i en vis udstrækning kodificeret af spilsystemets interface (mus, keyboard, controller...). Men de skaber dog en følelse af kontrol, af handlingspotentiale i spillets handlingsunivers. Det er netop denne følelse af at kunne handle, som skaber immersionen, og her skal handlingspotentiale forstås i tråd med Janet Murrays anvendelse af begrebet *agency* som det, der definerer computerspilfiktionens interaktivitet: ”spillerens mulighed for at foretage meningsgivende handlinger og se resultatet af disse” (Murray 1997: 126).

Når vi som spillere engagerer os i handlingsstrukturen og i den narrative udvikling, så aktiveres der altså sensomotoriske reaktioner i hjernen, som svarer til dem, vi ser udført på skærmen. Men disse reaktioner danner udgangspunkt for konkrete kropslige handlinger – vi trykker på knapper, vrikker med joysticks, og i enkelte avancerede systemer som f.eks. Nintendo Wii vifter vi også med arme og ben for at påvirke de handlinger, vi ser. *Immersion* er derfor ikke blot en projektion af spillerens ’jeg’ ind i spiluniverset og spilkaraktern, men også en aktivering af sensomotoriske processer såvel som fysiske handlinger i

spilleren selv. Denne aktivering forstærkes i kampspil som *Tekken 6*, hvor det af væsentlig betydning for gameplay og dermed også for selve spiloplevelsen, at man er i stand til at styre sin avatars smadreende operationer på en præcis og detaljeret måde i kampen mod modstanderen. Dét kræver et vist mål af både realisme og æstetisk kvalitet i spilkarakterens grafiske udformning såvel som i animationen af den. Og det kræver, nok så væsentligt, en vis grad af realisme i de interface-operationer, vi udfører. Det gælder ikke mindst i forbindelse med spil, der nærmer sig en filmisk realisme og kendetegnes ved en høj grad af kompleksitet i karakter og historiefremstilling, sådan som det blev beskrevet i essayets indledning. Men ikke alene på det narrative niveau skal vores handlingspotentialer svare til et handlingsunivers – der skal også være en vis korrespondens på det kinæstetiske niveau. Den pointe illustreres af *Heavy Rain*, der på den ene side fremstår som ”en stramt iscenesat film noir efter alle kunstens regler” (Vigild 2010), men på den anden side ikke formår at tilbyde spilleren fysiske handlemuligheder, der står i forhold til handlingsuniverset. Her bliver et outdated styresystem akilleshælen for et ellers imponerende computerspil, som måske nærmer sig drømmen om den interaktive film netop fordi der ikke fokuseres på sædvanlige spil-elementer som pointsystemer og konti for liv, helse og ammunition:

”Alt styres med arbitrære knappetryk og vip af joysticks på en PlayStation-controller, der er designet i en anden tid og til en helt anden type spil. Nok har spilmediet buldret derudad med teknologiske syvmileskridt inden for grafik og lyd, men det har stået i stampe i nuanceringen af styringen og det afgørende fysiske bånd mellem spillet og spilleren. I den optik er ’Heavy Rain’ en lussing til sit eget medie, men lider samtidigt under dets nuværende begrænsninger. (Ibid.).

Dette eksempel demonstrerer mere end noget andet den grundlæggende forskel på film og computerspil – en forskel, som ikke ændres af, at spillene fremtræder med en højere grad af filmisk realisme. I computerspillet har vi at gøre med en dramaturgisk struktur, som ikke blot fordrer, at vi lever os ind i karaktererne og deres handlinger, men også giver os mulighed for at overtage karakterernes handlemuligheder i forhold til konflikt, mål, modstandere og hjælpere og dermed også giver os indflydelse på, hvordan den dramatiske handling udfolder og udvikler sig.

Noter

1. Udtrykket avatar stammer fra hinduismen, hvor det betegner en guddoms materialisering i den fysiske verden. I computerspil-terminologi anvendes det om den karakter i et computerspil, som spilleren har kontrol over – i modsætning til de karakterer, som computerprogrammet selv styrer (NPC: non-player characters).
2. Betegnelse for de styreredskaber, som anvendes af spilkonsoller som Playstation og Xbox.
3. Scenen – “Word of God” – findes i Steven Spielbergs film *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989, *Indiana Jones og det sidste korstog*) og i sin interaktive version i det samtidige computerspil *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure*.

Litteratur

- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. London, Routledge.
- Brooks, Peter (1984). *Reading for the Plot*. Cambridge MA, Harvard University Press.
- Chatman, Seymour (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, Cornell University Press
- Grodal, Torben (2003). ”Historier for øjne, ører og muskler. Computerspil set under en mediehistorisk og evolutionær synsvinkel”. In: *Mediekultur* 36. Århus, Institut for Informations- og Medievidenskab, Aarhus Universitet

- Jenkins, Henry (2001). "Game Design as Narrative Architecture".
[[http://web.mit.edu/21fms-
www/faculty/henry3/games&narrative.html](http://web.mit.edu/21fms-www/faculty/henry3/games&narrative.html)]
- Juul, Jesper (2001). "Games Telling Stories? – A brief note on games and narratives". In: *Game Studies*, issue 1.
[<http://www.gamestudies.org/gamestudies/0101/juul-gts/>]
- Kinder, Marsha (1991). *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Los Angeles, University of California Press.
- Murray, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge MA, MIT Press.
- Newman, James (2002). "The Myth of the Ergodic Videogames. Some thoughts on player-character relationships in videogames". In: *GameStudies* vol. 2.
[<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>]
- Pearce, Celia (2002). "Towards a Game Theory of Game". In: Wardrip-Fruin, N. og Harrigan, P. (red.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge MA, MIT Press.
- Sandvik, Kjetil (2006a). "In and out of character. Complex role-play in an online world". In: Breindbjerg, M. (red.): *Arbejdspapirer*, Center for Digital Æstetik-forskning, Aarhus Universitet, Århus
- Sandvik, Kjetil (2006b). "Når fortællingen inviterer indenfor. Dramaturgiske overvejelser over interaktive og spilcentrerede fortællinger". In: Sandvik, K.og Waade, A. M. (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*, Aarhus Universitetsforlag.
- Vilgild, Thomas (2010): "Film noir som film moi". In: *Dagbladet Politiken*, 2. marts 2010.
- Walther, Bo Kampmann (2003). "Spillet i filmen – filmen i spillet: På sporet af en ludografi". In: *Mediekultur* 36. Århus, Institut for Informations- og Medievidenskab, Aarhus Universitet.